Rudiger Dorn

LUXOR

The Mummy's Curse

– Expansion 1 –

La momie s'est réveillée!

Luxor : The Mummy's Curse *est une extension contenant 4 modules différents qui peuvent tous être combinés au jeu de base et les uns avec les autres. Cette extension contient également tout le matériel nécessaire à un cinquième joueur. Les différents modules permettent aux joueurs d'acquérir des pouvoirs spéciaux, des mains de départ uniques et offrent de nouvelles façons de récupérer des trésors.*

Le cinquième joueur

Matériel

1 marqueur de joueur

1 marqueur de score

18 cartes Horus

5 aventuriers

Vous avez maintenant la possibilité de partir à la chasse aux trésors dans le temple lors de parties à cinq joueurs. Les règles du jeu de base restent inchangées.

Nous vous recommandons toutefois lors de vos parties à 5 joueurs, d'utiliser les modules d'extension suivants : Equipement (2) et Nouvelles tuiles Trésor (3), ce qui vous permettra d'avoir assez de trésors pour tous les joueurs et vous évitera de devoir mélanger la pioche trop souvent.

Ajoutez les nouvelles cartes Horus à celles du jeu de base. De cette façon, il y aura des cartes Horus disponibles tout au long de la partie.

Module 1 : La momie

Matériel

18 tuiles Momie

Rectos

Verso

1 pion Momie

20 jetons Talisman

Changements lors de la mise en place

Placez la momie sur la tuile située juste avant la chambre funéraire. Mélangez les tuiles Momie faces cachées, puis formez une pile que vous placez près du plateau de jeu. Révélez ensuite les trois premières tuiles de la pile et mettez-les à disposition, faces visibles, près de la pile. Placez les jetons Talisman près des tuiles Momie à portée de main de tous les joueurs et, en fonction du nombre de joueurs, donnez à chaque joueur le nombre de jetons Talisman suivant :

Nombre de joueurs	*2*	*3*	*4*	*5*
Nombre de jetons Talisman pour chaque joueur	*6*	*4*	*3*	*2*

Changements pendant la partie

Déplacer la momie et obtenir des jetons Talisman

A chaque fois qu'un joueur prend une carte Horus sur le plateau Horus ou joue une carte Horus de sa main, la momie se déplace. La momie se déplace toujours de tuile en tuile, vers l'entrée du temple (dans le sens inverse des aventuriers). Elle se déplace d'autant de tuiles qu'il y a de symboles « Œil d'Horus » sur la carte Horus concernée. Si lors de son déplacement, la momie croise les aventuriers des autres joueurs, ils sont immédiatement renversés et deviennent tout de suite inactifs. Les aventuriers du joueur qui contrôle la momie ne sont pas affectés par cette dernière.

Tous les aventuriers qui se trouvent sur la tuile sur laquelle la momie termine son déplacement sont renversés, y compris ceux du joueur qui contrôle la momie. Pour chacun de ses adversaires dont au moins un des aventuriers a été renversé, le joueur actif obtient un jeton Talisman.

Exemple : Le joueur vert joue une carte Horus avec trois symboles « Œil d'Horus ». La momie se déplace donc de trois tuiles et tous les aventuriers qui se trouvent sur son chemin à l'exception des verts sont renversés. En revanche, sur la tuile sur laquelle la momie termine son déplacement, l'aventurier vert est lui aussi renversé avec les autres. Les aventuriers ainsi renversés deviennent inactifs. Le joueur vert prend un jeton Talisman dans la réserve pour chaque adversaire dont au moins un aventurier a été renversé par la momie.

Lorsque la momie atteint la tuile située juste avant les escaliers à l'entrée du temple, son déplacement suivant la ramène sur la première tuile située juste avant la chambre funéraire, et elle continue normalement à partir de là. Les aventuriers qui se trouvent encore sur la case de départ du temple ne sont pas renversés.

Lors de son déplacement, un aventurier peut traverser la tuile sur laquelle se trouve la momie sans conséquences, mais s'il termine son déplacement sur la même tuile que la momie, il est immédiatement renversé et ne peut pas effectuer l'action de la tuile sur laquelle il se trouve.

Redresser des aventuriers

Les aventuriers renversés sont inactifs et ne peuvent pas être déplacés ni être utilisés pour récolter des trésors et des objets. Cependant, ils rapportent tout de même des points de victoire en fonction de la case sur laquelle ils se trouvent en fin de partie.

Au début de son tour, un joueur peut essayer de redresser ses aventuriers afin qu'ils redeviennent actifs, mais ce n'est pas obligatoire. Le joueur lance le dé et peut ensuite effectuer différentes actions en fonction du résultat obtenu :

Le joueur peut redresser un de ses aventuriers inactif mais son tour s'arrête ensuite et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur peut redresser tous ses aventuriers inactifs mais son tour s'arrête ensuite et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur peut redresser tous ses aventuriers inactifs, puis il peut jouer son tour normalement.

Les aventuriers sont redressés sur la tuile ou la case sur laquelle ils se trouvaient lorsqu'ils ont été renversés. Le joueur **ne peut pas récupérer une tuile Trésor ou bénéficier de l'effet d'une tuile** en redressant ses aventuriers.

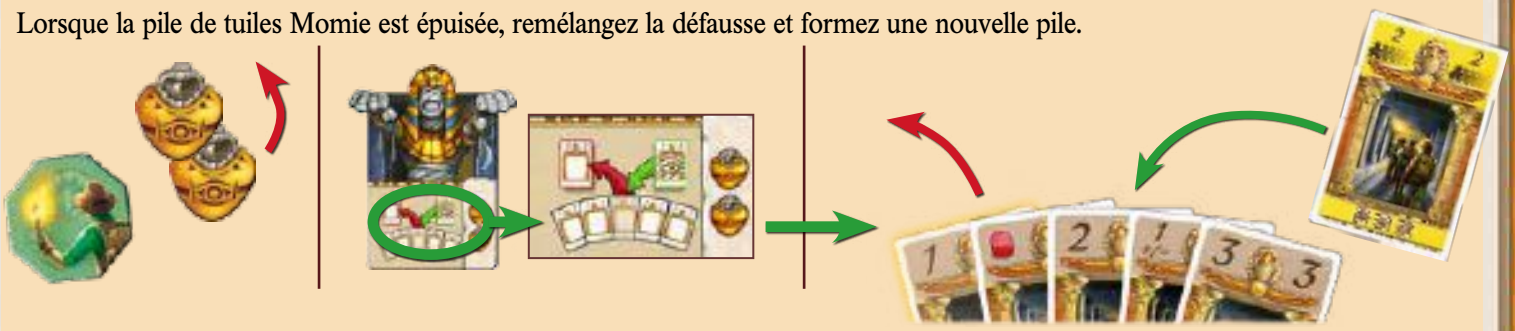
Important : un aventurier situé sur la même tuile que la momie ne peut jamais être redressé, il faut d'abord déplacer la momie.

Exemple: Le joueur vert tente de redresser ses aventuriers inactifs. Il a de la chance et obtient un 3 lors de son lancer de dé. Il peut donc redresser tous ses aventuriers d'un coup. Seul l'aventurier qui est placé sur la même tuile que la momie reste renversé.

Utiliser une tuile Momie

À la fin de son tour de jeu, après avoir exécuté l'étape **3: Piocher une carte**, le joueur actif peut choisir d'activer une tuile Momie parmi celles disponibles. Pour ce faire, le joueur replace le nombre de jetons Talisman représentés sur la tuile Momie en question dans la réserve. Puis, il utilise la capacité de la tuile Momie choisie. La tuile Momie utilisée est ensuite défaussée et une nouvelle tuile est rendue disponible. Un joueur ne peut activer qu'une seule tuile lors de son tour.

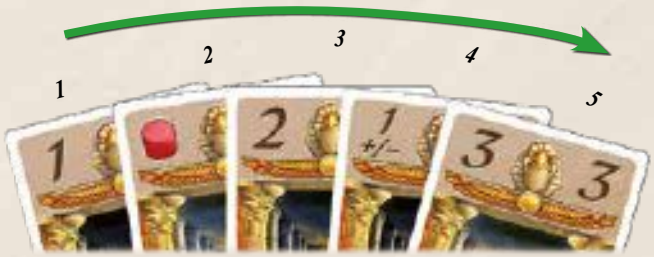
Lorsque la pile de tuiles Momie est épuisée, remélangez la défausse et formez une nouvelle pile.



Exemple : Le joueur vert défausse 2 jetons Talisman afin d'activer une des tuiles Momie disponibles. Grâce à cette tuile, il peut défausser une des cartes de sa main et prendre une carte Horus placée sur le dessus d'une des trois piles. Il place la carte Horus ainsi récupérée au milieu de sa main.

Les capacités des tuiles Momie

Echanger sa main de cartes – Le joueur défausse toutes les cartes de sa main et prend 5 nouvelles cartes de la pile, l'une après l'autre, en les plaçant de gauche à droite.



Déplacer un aventurier – Le joueur avance son aventurier le plus proche de la case de départ d'une ou de deux tuiles vers la chambre funéraire. Il n'effectue pas l'action de la case sur laquelle il termine son déplacement.

2 points – Le joueur gagne immédiatement 2 points de victoire.

Déplacer une carte – Le joueur peut déplacer une des cartes de sa main et la mettre à l'endroit de son choix.

Scarabée – Le joueur prend un scarabée de la réserve.

Échange – Le joueur peut replacer un de ses scarabées dans la boîte de jeu et prendre un nouveau scarabée de la réserve.

Avancer d'une tuile – Le joueur peut déplacer un de ses aventuriers actifs d'une tuile vers la chambre funéraire. Il n'effectue pas l'action de la case sur laquelle il termine son déplacement.

Carte Horus – Le joueur défausse une des cartes de sa main et prend une carte Horus placée sur le dessus d'une des trois piles. Il place la carte Horus ainsi récupérée au milieu de sa main. La momie ne se déplace pas lors de cette action.

Points de victoire – Le joueur gagne immédiatement 2 points de victoire pour chaque paire de tuiles Trésor qu'il possède.

Clés – Le joueur prend deux clés de la réserve.

Déplacer un aventurier – Le joueur déplace son aventurier le plus proche de la case de départ de 1 à 4 tuiles vers la chambre funéraire. Il n'effectue pas l'action de la case sur laquelle il termine son déplacement.

Objets au choix – Le joueur peut récupérer 2 des 3 objets représentés sur la tuile. Il ne peut pas choisir de prendre deux fois le même objet.

Tour supplémentaire – Le joueur peut immédiatement effectuer un tour de jeu supplémentaire.

Déplacer tous ses aventuriers – Le joueur déplace tous ses aventuriers actifs de 4 tuiles en direction de la chambre funéraire. Aucun aventurier ne peut cependant effectuer l'action de la tuile sur laquelle il termine son déplacement.

Plus petite tuile – Le joueur reçoit immédiatement autant de points de victoire que ceux de la plus petite tuile Trésor encore présente sur le plateau de jeu.

Module 2 : Equipement

Matériel

35 cartes Equipement de départ (7 par joueur)

Changements lors de la mise en place

Mélangez les cartes de départ du jeu de base et formez une pile que vous placez sur la case prévue à cet effet du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit ensuite les 7 cartes Équipement de sa couleur - identifiables grâce aux symboles colorés en bas des cartes. Ensuite, chaque joueur mélange ses cartes Equipement et en prend 5 dans sa main.

Important : l'ordre des cartes ne peut plus être modifié à ce stade. Les cartes Equipement restantes ne sont pas utilisées et sont replacées dans la boîte de jeu sans être révélées aux autres joueurs.

Changements pendant la partie

Les cartes Equipement fonctionnent exactement comme les cartes de départ normales et les joueurs les placent sur la défausse après les avoir utilisées.

Les cartes Equipement en détails

6 – Le joueur choisit un de ses aventuriers actif et le déplace de 6 tuiles en direction de la chambre funéraire.

0 – Le joueur choisit un de ses aventuriers actif et ne le déplace pas. L'aventurier en question peut ensuite effectuer l'action de la tuile sur laquelle il se trouve.

+/- 1 – Le joueur lance le dé et peut ensuite augmenter ou diminuer le résultat ainsi obtenu de un. Il peut ainsi transformer un 1 en 0 et un 6 en 7.

1+/2+/3+ – Le joueur peut choisir de jouer une autre carte de sa main (toujours située le plus à gauche ou le plus à droite) et d'additionner les nombres des deux cartes (en chiffres ou en dés). Le joueur choisit ensuite un de ses aventuriers actif et l'avance d'un nombre de tuiles équivalent au résultat obtenu. Le joueur ne peut choisir d'ajouter qu'une carte de départ ou une carte Equipement et pas une carte Horus. A la fin de son tour, le joueur pioche des cartes jusqu'à en avoir 5 en main. La première carte piochée est placée en deuxième position à droite ou à gauche et la deuxième carte piochée est placée au milieu de la main du joueur comme habituellement.

Remarque : Même si une carte Equipement 1 + / 2 + / 3 + est jouée en tant que deuxième carte, vous ne pouvez pas jouer une autre carte en plus, une seule carte supplémentaire est autorisée par tour.

Exemple : Le joueur rouge joue sa carte Equipement 1+ et l'additionne à la carte 2+ qu'il vient de jouer. Il ne peut plus ajouter de nouvelle carte et avance son aventurier de trois tuiles.

Module 3 : Nouvelles tuiles Trésor

Matériel

10 tuiles Trésor Sceptre

Verso

Changements lors de la mise en place

Mélangez les tuiles Trésor Sceptre avec celles du jeu de base. Puis, placez une tuile Trésor aléatoire face cachée sur chacune des 10 premières cases du plateau (en partant des escaliers) qui ne contiennent pas de symbole spécial (case Osiris, case Horus ou symbole des tuiles Temple). Les tuiles Trésor restantes sont ensuite placées faces visibles sur chaque case vide restante ainsi que sur les cases avec une tuile face cachée (voir ci-dessous).

Exemple de mise en place:

Changements pendant la partie

Les nouvelles tuiles Trésor Sceptre fonctionnent de la même manière que les autres tuiles Trésor du jeu de base. Elles indiquent le nombre d'aventuriers d'un même joueur requis pour pouvoir les récupérer ainsi que les points de victoire qu'elles rapportent.

Points de victoire octroyés par la tuile

Nombre d'aventuriers d'un joueur requis pour pouvoir récupérer la tuile

À la fin de la partie, les tuiles Trésor Sceptre rapportent des points de victoire supplémentaires si elles sont combinées aux séries de trésors. Une tuile Trésor Sceptre peut être ajoutée à un ensemble complet de 3 trésors (avec ou sans tuile Trésor joker) et rapporte ainsi au joueur 3 points supplémentaires. Une seule tuile Trésor Sceptre peut être utilisée par série de trésors.

Exemple: le joueur gagne 6 points de victoire (3 + 3) pour ses tuiles Trésor Sceptre lors du décompte final car les deux peuvent être ajoutées à des séries complètes.

Lorsqu'un joueur récupère une tuile Trésor posée par-dessus une tuile Trésor placée face cachée, cette dernière est immédiatement révélée. Les aventuriers qui se trouvent sur la case sont placés sur la nouvelle tuile mais sans en effectuer l'action. La nouvelle tuile Trésor peut être récupérée normalement à partir du tour suivant.

Exemple: Sous la tuile Trésor que le joueur rouge vient de récupérer, il y a une autre tuile Trésor placée face cachée. Elle est immédiatement retournée et les aventuriers sont replacés sur cette tuile.

Module 4 : Personnages

Matériel

8 plateaux Personnage

Changements lors de la mise en place

Les 8 plateaux Personnage sont mélangés faces cachées, puis chaque joueur en prend un aléatoirement et le place devant lui, face visible. Les plateaux Personnage restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

Changements pendant la partie

Chaque personnage octroie au joueur une capacité spéciale qu'il peut utiliser à différents moments de la partie, en fonction du personnage. Le joueur peut utiliser sa capacité plusieurs fois par partie et peut aussi choisir de ne pas s'en servir s'il le souhaite.

Exemple : Au lieu de déplacer son aventurier de trois tuiles comme indiqué sur la carte jouée, le joueur utilise sa capacité spéciale et ne déplace son aventurier que d'une seule tuile, ce qui lui permet ainsi d'emprunter le tunnel.

Les joueurs peuvent également ranger leurs tuiles Trésor, leurs clés et leurs scarabées autour de leur plateau Personnage.

Les capacités spéciales des personnages

Nouveau lancer – Chaque fois que le joueur joue une carte dé, il peut choisir de garder le premier résultat obtenu ou de relancer le dé et d'utiliser le nouveau résultat.

Tour supplémentaire – Chaque fois que le joueur réussit à récupérer une série de tuiles Trésor complète sans utiliser de tuiles joker (c'est-à-dire une série composée d'une tuile Vase, d'une tuile Statue et d'une tuile Bijou) il peut immédiatement effectuer un tour supplémentaire. Les trois tuiles Trésor de la série sont ensuite retournées faces cachées afin de montrer qu'elles ont déjà été utilisées pour cette capacité. Elles rapportent tout de même des points de victoire en fin de partie.

Carte Horus au choix – Chaque fois que le joueur récupère une carte Horus du plateau Horus, il peut prendre la carte située sur le dessus de n'importe laquelle des trois piles. Il place ensuite la carte choisie au milieu de sa main de cartes comme d'ordinaire.

Point de victoire supplémentaire – Chaque fois que le joueur récupère une tuile Trésor, il gagne un point de victoire supplémentaire et déplace son marqueur en conséquence sur la piste de score.

Avancer d'une tuile – Chaque fois que le joueur joue une carte, il doit choisir entre avancer son aventurier du nombre de tuiles indiqué sur la carte jouée ou avancer son aventurier d'une seule tuile. Le joueur effectue ensuite l'action de la tuile d'arrivée comme d'ordinaire.

Action du temple – Chaque fois que le joueur récupère une tuile Trésor et découvre ainsi une tuile Temple, il peut immédiatement effectuer une fois l'action de la tuile Temple en question.

Déplacer une carte – À chaque fois qu'un joueur (que ce soit un joueur adverse ou le joueur lui-même) fait entrer un nouvel aventurier en jeu, le joueur peut déplacer l'une des cartes de sa main et la mettre à l'endroit de son choix.

Exemple : Le joueur rouge passe devant une statue d'Anubis et active son aventurier qui est couché devant cette statue. Grâce à la capacité spéciale de son personnage, le joueur vert peut maintenant déplacer une des cartes de sa main à l'endroit de son choix.

Utiliser une clé – A chaque fois que le joueur joue une carte qui n'est pas une carte Horus, il peut défausser une de ses clés afin d'augmenter ou de diminuer la valeur de sa carte de un. Il déplace ensuite un de ses aventuriers d'un nombre de tuiles égal à la nouvelle valeur de la carte jouée. La valeur d'une carte ne peut pas aller dans le négatif mais une valeur de 0 est autorisée. Au début de la partie, le joueur reçoit deux clés de la réserve.

Exemple: Le joueur bleu joue une carte de valeur 2 qui lui permet de d'avancer un de ses aventuriers de deux tuiles. Il choisit d'utiliser la capacité spéciale de son personnage et défausse une de ses clés afin de diminuer la valeur de sa carte de un. Il n'avance donc son aventurier que d'une seule case et peut ainsi emprunter le tunnel.

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.